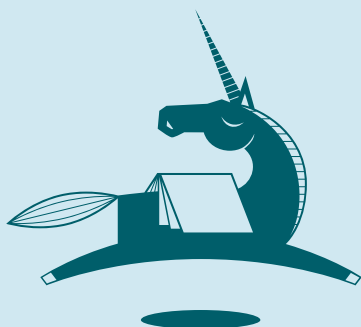
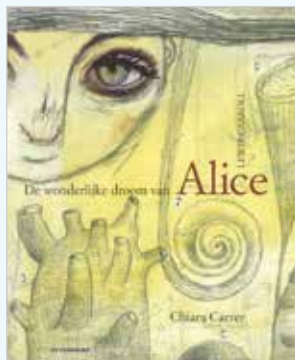


# JEUGD BOEKEN MAAND



## Lestips 3<sup>de</sup> graad

### De wonderlijke droom van Alice



#### Instap:

Lees de eerste twee bladzijden voor. Vraag aan de leerlingen waarover het verhaal zou gaan. Geef hun nu een groot wit papier en stiften. Ze mogen het konijn uit het verhaal tekenen terwijl jij voorleest (blz. 4-5). Maar ze tekenen alleen wat ze horen. Geef daarna dezelfde opdracht, maar nu met de Blauwe Rups (blz. 24 en verder). Hang alle tekeningen zichtbaar in de klas en bespreek de overeenkomsten en verschillen.

#### Lestips:

- In het boek staan sommige woorden groter of kleiner (blz. 8 en blz. 11). Laat de leerlingen uitleggen waarom dit zo is. Waarom gebeurt dit ook met 'hulde' (blz. 12) of 'zot' (blz. 32)? Welke woorden zou je nog kunnen aanpassen? Laat de leerlingen zelf creatief nadenken. Bijvoorbeeld 'dik', 'smal', 'blauw', 'vliegen', ... De leerlingen 'schrijven' zelf deze woorden op een beeldende manier. Verzamel deze beeldende woorden op een grote poster of in een zelfgemaakt boekje, dat je in de leeshoek legt.
- Verdeel de klas in kleine groepjes en laat elk groepje een personage uit het boek kiezen. Voor dat personage maken ze een karakterkaart. Op elke kaart staat: naam, fysieke beschrijving, karakter, een tekening. Breng de groepjes die hetzelfde personage kozen samen, en laat ze discussiëren over hun keuzes.
- De leerlingen mogen nu zelf hun verbeelding gebruiken. Ze denken eerst na over een 'magisch' drankje dat ze zelf zouden willen drinken. Wat gebeurt er als ze dat drankje drinken? Ze bedenken zes bizarre gebeurtenissen, veroorzaakt door hun drankje, en schrijven hier hun eigen wonderlijke verhaal over.
- Bij hun zelfgeschreven verhaal maken de leerlingen 6 illustraties. Hiervoor experimenteren ze, net zoals in het boek zelf, met verschillende illustratiestijlen. Elke illustratie maken ze in een andere stijl: een tekening met balpen en gestempelde letters op ruitjespapier (blz. 4-5), een kleurrijke tekening (blz. 17), een foto van een voorwerp (blz. 15), een (foto van een) collage (blz. 9), een polaroid (blz. 21) en een object uit papier-maché (blz. 11).

#### Afronding:

Werk een Alice in dromenland-namiddag uit. Die kan bestaan uit een thee-kransje, een kaartenspel, cupcakes maken, een eigen verzonden kreeftendans in elkaar steken, een knuffelbeerhoek, een hoek kloklezen, ... En wie niet wil meedoen ... de kop eraf!